

PRZYCHODY I PRZYPIŁY

WĘDRÓWCY ZNAJĄ POŁUDNIOWEGO TYGRYSU

PROJEKT GRY: SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD
ILUSTRACJE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI
PROJEKT GRAFICZNY I UKŁAD: SHEM PHILLIPS

TLUMACZENIE: PAWEŁ IMPEROWICZ
REDAKCJA: MARCIN ZALEWSKI
SKŁAD: RADOŚLAW DAWID



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/wedrowcy-znajd-poludniowego-tygrysu/>

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Karola Waszaka.

WPROWADZENIE

Rozszerzenie *Przychody i Przyływy* do gry *Wędrowcy z nad Południowego Tygrysu* otwiera nowe możliwości handlu poza Mezopotamią. Musimy opisać nowe ziemie, założyć placówki handlowe i nadzorować dalszy rozwój zaawansowanych technologii, aby sprostać nadchodzącym wyzwaniom.

KOMPONENTY




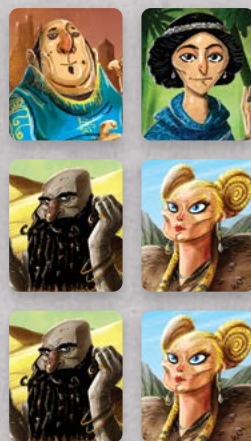
4 rozszerzenia planszy Gracza



2 dwustronne rozszerzenia planszy Głównej



35 różnych kart (oznaczonych symbolem )



6 żetonów Handlarza



4 żetony Klepsydry



32 żetony Czerwonego Ulepszenia Robotnika (16 górnych i 16 dolnych)



1 żeton Różowego Ulepszenia

Karty: 1 karta Planu, 8 kart Wody, 3 karty Nieba, 8 kart Lądu, 2 karty Inspiracji, 13 kart Mieszkańca (w tym 10 Nadzorców).

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przygotujcie rozgrywkę w *Wędrowców znad Południowego Tygrysu* zgodnie z zasadami z instrukcji gry podstawowej, wprowadzając następujące zmiany:

1. Umieście 2 rozszerzenia planszy Głównej obok siebie przy lewej krawędzi lewej części planszy Głównej z gry podstawowej. Używajcie dowolnej strony każdego rozszerzenia planszy Głównej, by urozmaicać kolejne rozgrywki.
2. Wtasujcie wszystkie nowe karty do odpowiednich talii. 10 kart Nadzorczy to nowy typ karty Mieszkańca, który zostanie opisany w dalszej części instrukcji. Na ten moment potasujcie je razem z pozostałymi kartami Mieszkańca.
3. Umieście żetony Handlarza na odpowiednich polach na rozszerzeniach planszy Głównej. Podczas rozgrywki dla 3–4 graczy dołóżcie też dwa duplikaty żetonów. Każdą pasującą parę umieście na odpowiednim polu. Przy mniejszej liczbie graczy odłóżcie duplikaty do pudełka (*użyjcie tylko po jednym unikalnym żetonie Handlarza*).
4. Podzielcie żetony Ulepszenia Robotnika według typów (*typ A – górne, typ B – dolne*), potasujcie osobno każdy zestaw. Utwórzcie cztery stosy górnych i cztery stosy dolnych żetonów. Liczba żetonów w każdym stosie powinna równać się liczbie graczy (*np. przy trzech graczach po trzy żetony w każdym stosie*).

Umieście każdy stos odkryty na odpowiednim mu polu A albo B na rozszerzeniach planszy Głównej. Pozostałe żetony Ulepszenia Robotnika odłóżcie do pudełka. Należy zauważyć, że górne i dolne części powinny łączyć się ze sobą, niczym dwie połówki domina.

5. Umieście nowy żeton Różowego Ulepszenia na wyznaczonym dla niego polu na rozszerzeniu planszy Głównej.
6. Każdy gracz otrzymuje po jednym rozszerzeniu planszy Gracza i jednym żetonie Klepsydry. Gracze powinni dołączyć rozszerzenie planszy Gracza do lewej krawędzi swojej planszy Gracza, a żeton Klepsydry umieścić obok, pustą stroną ku górze.



CZERWONA GILDIA



Gracze mogą teraz umieszczać Wpływ w Czerwonej Gildii i go stamtąd wydawać. Działa to tak samo, jak Gildie w 3 kolorach w grze podstawowej. Wpływ w Czerwonej Gildii przechowuje się na ilustracji nowego Czerwonego Minaretu na rozszerzeniu planszy Głównej.



Ten symbol nadal pozwala umieszczać Wpływ tylko w Czarnej, Żółtej albo Niebieskiej Gildii. Nie dotyczy Czerwonej Gildii!



Ten symbol pozwala przenieść Wpływ z Czarnej, Żółtej albo Niebieskiej Gildii do dowolnej innej, w tym do Czerwonej. To będzie jedna z głównych metod zwiększania wpływu w Czerwonej Gildii.



Gracz z największą liczbą Wpływu w Czerwonej Gildii otrzyma na koniec gry 5 PZ.

Podobnie jak w przypadku Gildii z gry podstawowej, zdolności Czerwonej Gildii gracze mogą użyć tylko raz na turę. Ta zdolność pozwala wydać 1 Wpływ z Czerwonej Gildii, zamiast 1 Wpływu z innej Gildii (*tylko raz!*). Gracze mogą z tego skorzystać nawet w odniesieniu do Gildii, w której nie mają Wpływu.

Na przykład: Prowadząc Dziennik gracz może wydać 1 Wpływ z Czerwonej Gildii, traktując go jak Wpływ z Czarnej Gildii, aby przesunąć znacznik o dodatkowe 1 pole na planszy Głównej (używając zdolności Czarnej Gildii).

Innym przykładem jest wydanie 1 Wpływu z Niebieskiej Gildii i 1 Wpływu z Czerwonej Gildii (traktując go jako Wpływ z Niebieskiej Gildii) przy pozyskiwaniu żetonu Ulepszenia Wody.

NOWE OZNACZENIA



Każdy gracz ma 1 ikonkę Rynku na swoim rozszerzeniu planszy Gracza. Ta ikonka jest jedyną, do której odwołuje się 10 kart Nadzorcy z talii Mieszkańca. Rozszerzenie planszy Gracza to jedyne miejsce, pod które mogą być wsuwane karty Nadzorcy.



Placówki Handlowe występują na niektórych kartach Łądu, kartach Wody oraz na rozszerzeniach planszy Gracza. Są one także uwzględniane na potrzeby punktowania na niektórych kartach Nieba i kartach Inspiracji. Ich funkcja i obecność w grze są bardzo podobne do Oznaczeń Obserwatorium i Biblioteki. Pojawił się nowy żeton Różowego Ulepszenia, na którym występuje Placówka Handlowa, dostępna dla graczy, którzy zdobędą żeton Różowego Ulepszenia.

WPŁYW NA KAŁAMARZU



Rozszerzenie *Przychody i Przyływy* wprowadza nowe zastosowanie dla Wpływu na karcie. Za każdym razem, gdy gracz zyskuje Wpływ na karcie, może albo umieścić go na karcie zgodnie z podstawowymi zasadami, albo zamiast tego umieścić go na dużej czarnej ilustracji Kałamarza na rozszerzeniu planszy Głównej.

Podobnie jak w przypadku Wpływu w Gildiach, gracz może wydawać Wpływ z Kałamarza (*nie z kart*) na wybraną zdolność. Dostępne są 4 zdolności. Każdy gracz może skorzystać tylko z jednego efektu na turę i tylko raz:



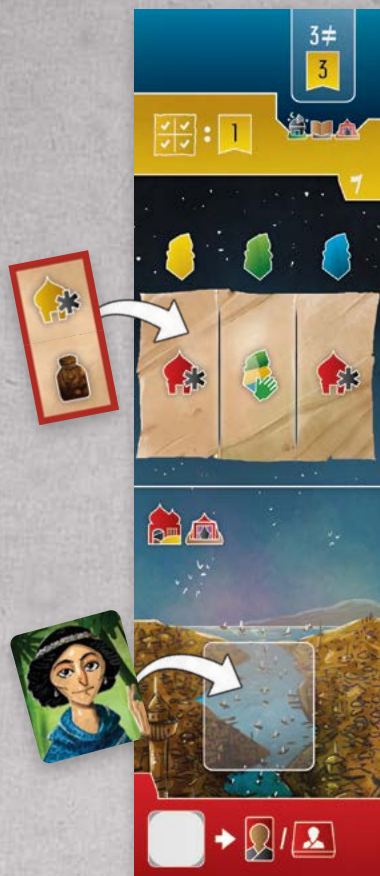
- Wydaj 1 Wpływ z Kałamarza oraz 1 Srebrnika, aby wydać o 1 Zapasy mniej.
- Wydaj 1 Wpływ z Kałamarza oraz 1 Zapasy, aby wydać o 1 Srebrnika mniej.
- Umieszczając Kość wydaj 2 Wpływy z Kałamarza, aby móc postępować tak, jakbyś miał 1 Gołębia, 1 Wielbłąda i 1 Teleskop.
- Wydaj 3 Wpływy z Kałamarza, aby albo Przechwycić 1 Robotnika, albo zyskać 1 Wpływ w Czerwonej Gildii.

Alternatywne zasady

Przed rozpoczęciem gry gracze powinni wspólnie zdecydować, których zasad dotyczących Wpływu na kartach będą stosować:

1. Nowe zasady wraz z podstawowymi.
2. Tylko nowe zasady: Gracze nie umieszczają już Wpływu na kartach, a jedynie na Kałamarzu, korzystając z nowych zdolności.
3. Tylko podstawowe zasady: Gracze nie umieszczają Wpływu na Kałamarzu, ani nie korzystają z nowych zdolności.

ROZSZERZENIE PLANSZY GRACZA



Każdy gracz otrzymuje nowe rozszerzenie planszy Gracza.

Górna część zawiera 2 nowe przypomnienia punktacji: Gracz zdobywa 3 PZ za każdy kompletny zestaw składający się z 1 Obserwatorium, 1 Biblioteki i 1 Placówki Handlowej. Gracz zdobywa 1 PZ za każdy kwadrat 2x2 w swojej Karawanie, który jest zakryty żetonami Ulepszenia.

Ten obszar nie jest kartą Nieba, więc nie można na nim umieścić karty Inspiracji, aby podwoić jakikolwiek z powyższych efektów.

Środkowa część to nowy obszar Karawany, przeznaczony na żetony Ulepszenia Robotnika. Jest to siatka 3x2, zapewniająca pola na jedną parę żetonów Ulepszenia Robotnika (*górną i dolną część*) pod każdym kolorem Robotnika.

Dolna część przedstawia Rynek. Choć nie jest to karta Miasta ani Krajobrazu, w odniesieniu do efektów odwołujących się do kart Lądu, traktuje się go jak kartę Lądu.

Pośrodku Rynku znajduje się miejsce na pojedynczy żeton Handlarza.

Sam dół to nowe pole do umieszczania Kości. Jako akcję można tam umieścić Kość o dowolnej wartości. Ta akcja pozwala graczom albo Zatrudnić Handlarza, albo zyskać żeton Ulepszenia Robotnika.



Gracz może również wsunąć 1 kartę Nadzorcy pod swój Rynek. Zapewnia to specjalną zdolność podczas Odpoczynku, pod warunkiem, że w tym momencie na Rynku znajduje się żeton Handlarza.

Ważna Zasada: Po Odpoczynku gracz zawsze musi zwrócić każdy żeton Handlarza ze swojego Rynku na odpowiadające mu pole na rozszerzeniu planszy Głównej.

Każdy efekt wsuniętej karty Nadzorcy powinien być już znany z innych obszarów gry.

ZATRUDNIANIE HANDLARZA



Za każdym razem, gdy gracz zyskuje możliwość Zatrudnienia Handlarza, może wybrać 1 żeton Handlarza spośród dostępnych na rozszerzeniach planszy Głównej.

Po wybraniu żetonu Handlarza należy najpierw zapłacić wszelkie wymagane koszty, zanim rozpatrzy się pozostałe efekty. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów, żeton Handlarza należy umieścić na Rynku gracza. Jeśli na Rynku znajduje się już inny żeton Handlarza, należy go natychmiast zwrócić na odpowiadające mu pole na rozszerzeniu planszy Głównej.



Strona A: Wydadz 2 Wpływy z Czerwonej Gildii, aby zyskać kartę Nieba taniej o 3 Srebrniki albo pozyskać kartę Inspiracji.



Strona B: Wydadz 2 Wpływy z Czerwonej Gildii, aby zyskać żeton Ulepszenia Podstawowego, Nieba, Łądu albo Wody taniej o 3 Srebrniki i zyskać 1 Wpływ na karcie.



Strona A: Wydadz 2 Wpływy z Czerwonej Gildii, aby pozyskać kartę Łądu.



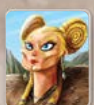
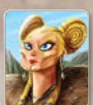
Strona B: Wydadz 2 Wpływy z Czerwonej Gildii, aby pozyskać kartę Wody.



Strona A: Wydadz 1 Wpływ z Czerwonej Gildii, aby zyskać 2 Zapasy i odświeżyć 1 Kość.



Strona B: Wydadz 1 Wpływ z Czerwonej Gildii, aby zyskać 2 Srebrniki i pozyskać kartę Mieszkańca, płacąc standardowy koszt.



Strona A: Zyskaj 1 Wpływ w Czerwonej Gildii i zyskaj żeton Ulepszenia Podstawowego, płacąc standardowy koszt.



Strona B: Zdobądź 1 Wpływ w Czerwonej Gildii i przemieść 1 Wpływ.

ZYSKIWANIE ŻETONU ULEPSZENIA ROBOTNIKA

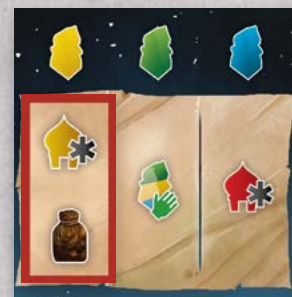


Podczas pozyskiwania żetonów Ulepszenia Robotnika, gracz zawsze musi najpierw opłacić koszt. Koszt ten zawsze wynosi albo 3 Srebrniki, albo 2 Wpływy z Czerwonej Gildii.

Każdy żeton Ulepszenia Robotnika składa się z 2 części (*góra i dół*), które zostały losowo połączone podczas Przygotowania do rozgrywki. Choć fizycznie są to 2 oddzielne części, na potrzeby wszystkich aspektów traktuje się je jako jeden żeton Ulepszenia. Po opłaceniu kosztu gracz wybiera jedną z par żetonów, dostępnych na rozszerzeniach planszy Głównej.

Żetony Ulepszenia Robotnika można umieszczać wyłącznie w nowym obszarze Karawany na rozszerzeniu planszy Gracza. Żadne inne żetony Ulepszenia nie mogą zostać tam umieszczone. Gdy gracz umieszcza żeton Ulepszenia Robotnika, zdobywa korzyść z każdej zakrywanej ikony (1 Wpływ w Czerwonej Gildii albo odzyskanie Robotnika).

Od tego momentu, za każdym razem, gdy gracz umieści Robotnika w kolorze odpowiadającym temu nad żetonem Ulepszenia, może rozpatrzyć efekty z żetonu Ulepszenia Robotnika, oprócz efektów pola, na którym umieszcza Robotnika. Wszystkie te efekty można rozpatrzyć w dowolnej kolejności.



Przykład: Gracz umieścił żeton Ulepszenia Robotnika pod polem Żółtego Robotnika. Natychmiast zyskał 1 Wpływ w Czerwonej Gildii. Za każdym razem, gdy w przyszłości umieści Żółtego Robotnika, będzie mógł dodatkowo zyskać 1 Wpływ w Żółtej Gildii i 1 Zapasy.

Pozyskanie żetonu Ulepszenia Robotnika zazwyczaj odkrywa nową parę żetonów w danym stosie. Jeśli któryś stos się wyczerpie, pole pozostaje puste do końca rozgrywki.

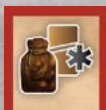


Ta ikona obejmuje żetony Ulepszenia Robotnika, mimo że nie wskazuje koloru Czerwonego.

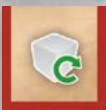


Ta ikona nie obejmuje żetonów Ulepszenia Robotnika.

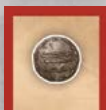
EFEKTY ŻETONÓW ULEPSZENIA ROBOTNIKA



Żetony Ulepszenia takie jak te, mają zarówno koszt, jak i efekt. Koszt należy opłacić przed rozpatrzeniem efektu. Wpływ z karty dla tego lewego żetonu może zostać usunięty z Kałamarza albo z karty.



Żetony Ulepszenia zapewniają różne możliwości manipulacji Kośćmi, takie jak zmiana wartości Kości czy odświeżenie Kości.



Niektóre zapewniają proste efekty natychmiastowe, np. zdobycie Srebrników, Wpływu na karcie, Wpływu w Gildii, pozyskanie żetonów Ulepszenia Podstawowego i inne.



Na żetonach Ulepszenia Robotnika mogą również występować Oznaczenia i PZ. Działają one identycznie, jak na innych żetonach Ulepszenia.



Ten konkretny żeton Ulepszenia pozwala graczowi ignorować wszystkich innych Robotników na karcie podczas umieszczania Robotników w kolorze powiązanim z tym żetonem. Innymi słowy, nigdy nie mogą zostać zablokowani.

ODPRAWIENIE NADZORCY

Podczas pozyskiwania karty Mieszkańca gracz ma nową opcję, jeśli nad planszą Główną znajdują się jakiegokolwiek karty Nadzorcy. Zamiast pozyskać Nadzorcę i wsunąć go pod Rynek, gracz może go odprawić, aby rozpatrzyć efekty widoczne w prawym górnym rogu tej karty. Należy zwrócić uwagę, że wciąż kosztuje to 3 Srebrniki, zgodnie ze wskazaniem na każdej karcie Nadzorcy. Odprawieni Nadzorcy są odkładani do pudełka.

Wszystkie efekty związane z odprawianiem Nadzorcy powinny być już znane z innych obszarów gry.



ŻETONY KLEPSYDRY

Każdy gracz ma 1 żeton Klepsydry, który pomaga przy akcji prowadzenia Dziennika.



Pusta Klepsydra:

Jeśli gracz nie może awansować podczas akcji prowadzenia Dziennika (*albo decyduje się tego nie robić*), może odwrócić swój żeton pustej Klepsydry na stronę pełnej Klepsydry. Można to jednak zrobić tylko przy wykonywaniu pierwszego i jedyne go ruchu. Nie można odwrócić żetonu Klepsydry, korzystając z Czarnej Gildii, by przesunąć się o dodatkowe pole.



Pełna Klepsydra:

Gdy żeton jest na stronie pełnej Klepsydry, gracz może odwrócić go z powrotem na stronę pustej Klepsydry, aby podczas akcji prowadzenia Dziennika zmniejszyć wymóg dotyczący plany atramentu o 1. Może to obniżyć wydrukowaną wartość o 1 albo zapobiec wydaniu 1 Wpływu w sytuacjach, gdy Wpływ musi być wydany.

Pełna Klepsydra jest również warta 2 PZ na koniec gry.

NOWE AKCJE I EFEKTY



Niektóre karty Miasta i Portu mają koszt Wpływu. Można tu umieścić Kość dowolnej wartości, ale gracz musi wydać wymagany Wpływ, zanim rozpatrzy jakiegokolwiek efekty tej karty. Jeśli wsunięta karta Mieszkańca może zapewnić wymagany Wpływ, może zostać aktywowana w momencie umieszczania Kości (*podobnie jak niektórzy Mieszkańcy mogą zapewniać Zasoby dla kart Miasta i Portu*).



Ten efekt pozwala natychmiast Przejść Robotnika, a następnie umieścić i rozpatrzyć dowolnego Robotnika ze swojej puli, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Przejmowanie Robotników

Można to rozpatrzyć jak standardowe odzyskiwanie Robotnika (*pobrać Robotnika z karty wokół krawędzi planszy Głównej*), albo użyć tego efektu, by wziąć Robotnika z puli przeciwnika. Aby wziąć Robotnika z puli osobistej przeciwnika, gracz musi zapłacić temu przeciwnikowi 1 Srebrnika albo 1 Zapasy.

Oprócz podstawowej punktacji, gracze zdobywają również punkty zwycięstwa za:

1. Dodatkowe Oznaczenia Lądu i Wody.
3 PZ za każdy kompletny zestaw składający się z 1 Obserwatorium, 1 Biblioteki i 1 Placówki Handlowej.
Należy pamiętać także o zliczeniu Oznaczeń w Karawanach.
2. 1 PZ za każdy wypełniony kwadrat 2x2 w Karawanach.
Każdy żeton Ulepszenia może przyczynić się do wypełnienia kilku takich kwadratów.
*Maksymalna punktacja za Karawanę Robotników to 2 PZ.
Maksymalna punktacja za Karawanę Kości to 8 PZ.*



Należy pamiętać także o uwzględnieniu PZ z żetonów Ulepszenia Robotnika przy punktacji Karawany.

3. 2 PZ za posiadanie pełnej Klepsydry.
4. 5 PZ dla gracza z największą liczbą Wpływu w Czerwonej Gildii.



Gracz zdobyłby 4 PZ za wypełnione kwadraty 2x2 w jego Karawanach (zaznaczone na białło).

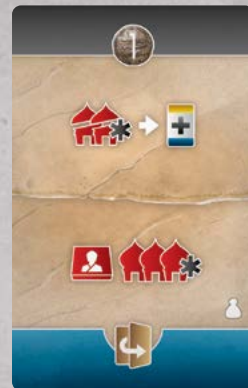
Przygotowanie do rozgrywki

Wtasuj nową kartę Planu do talii kart Planu. Nie dawaj przeciwnikowi rozszerzenia planszy Gracza ani żetonu Klepsydry. W każdym stosie powinny znajdować się po 2 żetony Ulepszenia Robotnika, i tylko po 1 żetonie Handlarza.

Nowa karta Planu

Jeśli SI może wydać 2 Wpływy z Czerwonej Gildii, zrobi to, by zdobyć 1 kartę Inspiracji. Jeśli nie ma wystarczającej liczby Wpływów, zamiast tego zdobywa 1 żeton Ulepszenia Robotnika oraz 3 Wpływy w Czerwonej Gildii.

Niezależnie od tego, który efekt rozpatrzy, SI natychmiast odwraca kolejną kartę Planu i rozpatruje ją według standardowych zasad. Na dole tej karty Planu znajduje się ikona przypominająca o tym działaniu.



Zyskiwanie żetonu Ulepszenia Robotnika

SI będzie stosować te same zasady priorytetu, jak przy pozyskiwaniu żetonów Ulepszenia Podstawowego (*zielonych*). Na przykład wynik 4 skieruje wybór do pierwszego z lewej stosu żetonów Ulepszenia Robotnika. Swoje żetony Ulepszenia umieszcza w Karawanie tak samo, jak każdy inny żeton Ulepszenia.

Żetony Handlarza

SI nie wchodzi w interakcję z żetonami Handlarza. Jednak za każdym razem, gdy ty zwracasz żeton Handlarza, umieść go pod rozszerzeniem planszy Głównej. Jego żeton nie jest już dostępny. Gdy pod rozszerzeniem planszy Głównej znajdują się 2 żetony Handlarza, natychmiast zwróć je na odpowiadające im pola, czyniąc je ponownie dostępnymi.

Wpływ na karcie

SI korzysta wyłącznie z podstawowych zasad dotyczących Wpływu na karcie. Nie umieszcza Wpływu na Kałamarzu.

Punktowanie

SI nie ma żadnych dodatkowych kroków punktacji z podstawowej wersji gry, poza ewentualnym posiadaniem najwięcej Wpływu w Czerwonej Gildii za 5 PZ.

Żeton Różowego Ulepszenia

SI może pozyskać nowy żeton Różowego Ulepszenia, zaczynając od żetonu w dolnym rzędzie i kierując się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.